

Wymagania edukacyjne – informatyka rozszerzona klasa 3 TIH i 4 TIH

Dariusz Trojanek

Rok szkolny 2016/17

Program nr. 351203

1. Wprowadzenie do informatyki

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Określa następujące pojęcia: bit, bajt. Zna pojęcie systemu pozycyjnego. Wymienia części składowe zestawu komputerowego, podaje ich parametry i przeznaczenie. Rozróżnia rodzaje pamięci komputera, określa ich własności i przeznaczenie. Wie, co to jest system operacyjny, i korzysta z jego podstawowych funkcji. Wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach.
- Zna pojęcie sieci komputerowej, potrafi wymienić jej rodzaje. Zna pojęcie logowania. Potrafi wymienić kilka cech pracy w sieci, odróżniających ją od pracy na autonomicznym komputerze. Zna kilka sposobów połączenia z Internetem.
- Potrafi omówić historię komputerów. Umie wskazać ogólny kierunek zmian w technologiach komputerowych. Zna podstawowe zasady netykiety.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- Wie, co to jest system binarny, i potrafi dokonać zamiany liczby z systemu dziesiętnego na binarny i odwrotnie. Potrafi sklasyfikować środki (urządzenia) i narzędzia (oprogramowanie)
- technologii informacyjnej. Wie, jak działa komputer. Wyjaśnia rolę procesora. Rozumie organizację pamięci komputerowych. Potrafi omówić funkcje systemu operacyjnego. Zna zasady ochrony plików. Potrafi nadać podstawowe atrybuty plikom, jak też wyszukać poszczególne pliki.
- Wymienia korzyści płynące z korzystania z sieci. Zna podstawowe klasy i topologie sieciowe. Potrafi wymienić urządzenia i elementy sieciowe oraz omówić ich ogólne przeznaczenie. Zna cechy systemu działającego w szkolnej pracowni. Orientuje się - w zakresie podstawowym – w działaniu Internetu.
- Potrafi określić nowoczesne trendy w zastosowaniu urządzeń komputerowych. Jest w stanie omówić prawne i społeczne aspekty zastosowania informatyki.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- Potrafi wykonać działania arytmetyczne na liczbach binarnych (dodawanie i odejmowanie). Zna system szesnastkowy i potrafi wykonać konwersję liczb binarnych na liczby w systemie szesnastkowym i odwrotnie. Analizuje model logiczny komputera. Wie, co to jest kod ASCII. Potrafi wymienić rodzaje aktualnie używanych komputerów. Zna metody wyszukiwania plików.
- Zna znaczenie protokołu w sieciach (w tym TCP/IP). Wie, na czym polega wymiana informacji w sieci. Zna zasady pracy w sieci, m.in. zasady udostępniania zasobów. Potrafi omówić zagrożenia płynące z sieci. Charakteryzuje różne połączenia z Internetem; potrafi omówić przesyłanie pakietów danych w Internecie.
- Potrafi wskazać nowości w zakresie usług internetowych oraz odszukać informacje na temat najnowszych pomysłów na komputery.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- Potrafi omówić dokładnie działanie procesora. Potrafi wykonać dowolną konwersję pomiędzy systemem dziesiętnym, dwójkowym i szesnastkowym. Zna sposób zapisu liczby całkowitej i rzeczywistej (zmiennoprzecinkowej). Umie wymienić przynajmniej dwa systemy operacyjne i podać ich najważniejsze funkcje. Zna zaawansowane metody

wyszukiwania i odzyskiwania plików. Zna przynajmniej jeden algorytm szyfrowania danych. Potrafi zaszyfrować i odszyfrować prosty tekst.

- Zna schemat działania sieci komputerowych. Potrafi wymienić zalety i wady różnych topologii sieci. Charakteryzuje topologie gwiazdy, magistrali i pierścienia. Zna podstawowe cechy systemu Linux. Umie z pomocą nauczyciela zrealizować małą sieć komputerową - skonfigurować jej składniki, udostępnić pliki, dyski, drukarki, dodać użytkowników.
- Przygotowuje analizę porównawczą, pokazującą na przestrzeni wielu lat rozwój informatyki, w tym sieci komputerowych, oraz multimediiów.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- Zna operacje logiczne na liczbach binarnych i przesunięcia bitowe. Potrafi zapisać w języku programowania wysokiego poziomu algorytm konwersji liczb z dowolnego systemu pozycyjnego na inny. Wykonuje sprawnie operacje na liczbach zapisanych w różnych systemach pozycyjnych. Potrafi odzyskać utracony plik, stosując zaawansowane metody. Potrafi omówić różne systemy operacyjne, wskazać ich najważniejsze funkcje. Samodzielnie wyszukuje informacje na temat kompresji i szyfrowania danych. Zna kilka sposobów szyfrowania informacji. Potrafi zapisać algorytm szyfrowania w postaci programu. Zna działanie algorytmu kompresji.
- Omawia szczegółowo model warstwowy sieci. Omawia różne systemy sieciowe. Dokonuje ich analizy porównawczej. Charakteryzuje system Linux. Potrafi samodzielnie zbudować małą sieć domową.

2. Środowisko usług w sieciach komputerowych

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- posługuje się pocztą elektroniczną i komunikatorami, - wie, do czego służy usługa FTP
- zakłada konto w chmurze informatycznej, - loguje się do chmury informatycznej, - wie, jakie programy oferuje dana chmura, - edytuje tekst wspólnie z innymi członkami zespołu, jeśli taka możliwość zostanie mu udostępniona
- określa podobieństwa i różnice pomiędzy interfejsami użytkownika różnych systemów operacyjnych
- omawia sposoby dbania o higienę dysku twardego, chroni komputer przed wirusami
- nazywa warstwowe modele sieci, wie, jaką rolę pełni adres IP w sieciach komputerowych, - zna podstawowe pojęcia sieciowe np. DNS, MAC
- wie, do czego służą i nazywa podstawowe urządzenia sieci komputerowej, w tym także bezprzewodowe punkty dostępowe, - zna pojęcie sieć klient-serwer i wie, na czym polega praca takiej sieci, - wie, jakie elementy i zasoby można udostępniać innym użytkownikom sieci, - zna podstawowe formaty przesyłanych informacji w sieciach komputerowych, - uruchamia odbiór internetowych stacji radiowych

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- korzysta z usługi FTP i dysku sieciowego, przeszukuje fora dyskusyjne, umie wybrać odpowiednią chmurę informatyczną na podstawie określonych wymagań, zakłada konto w darmowej chmurze informatycznej np. w Google lub Windows Live, udostępnia pliki z dysku chmury innym użytkownikom
- posługuje się podstawowymi funkcjami systemu Linux lub Mac OS, instaluje program z Windows Live Essentials, np. Poczta systemu Windows,
- przywraca system, korzystając z punktu przywracania systemu, tworzy punkt przywracania systemu za pomocą narzędzia systemowego, opisuje warstwy modelu OSI, drogę informacji w

komunikacji sieciowej i warstwowy model TCP/IP, umie skonfigurować połączenie z Internetem na podstawie znajomości maski, adresu bramy i DNS, ustawia automatyczne łączenie się komputera z wykrytą siecią i Internetem, konfiguruje podstawowe urządzenia sieci bezprzewodowej, Access Point i karty sieciowe, uruchamia konsolę MMC Windows, zna funkcje szablonów zabezpieczeń, udostępnia w sieci foldery z plikami za pomocą opcji udostępniania systemu Windows, odróżnia HTTP od HTML, wie, na czym polega transmisja strumieniowa i jakie zastosowanie znajduje RSS, wie, jakimi formatami dźwięku posługują się internetowe stacje radiowe

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- uczestniczy w forach dyskusyjnych, umie wymienić właściwości i zastosowanie chmur informatycznych, stawia wymagania chmurze informatycznej, korzysta z jej podstawowych programów, wykorzystuje programy z chmury informatycznej do redagowania tekstów, rysowania itp. , korzysta z dysku w chmurze do przechowywania plików , udostępnia dokumenty członkom zespołu oraz nadaje im odpowiednie uprawnienia do edycji
- uruchamia system operacyjny w wirtualnej maszynie, posługuje się monitorem zasobów systemu, instaluje wybrane, potrzebne do pracy programy za pośrednictwem Centrum oprogramowania systemu Linux, zna podstawowe cechy systemu Android
- przeprowadza selektywną aktualizację systemu, odrzucając mniej znaczące elementy oferowane przez producenta, sprawnie posługuje się programami narzędziowymi, w tym CCleaner, do utrzymania odpowiedniego stanu systemu operacyjnego – kasuje niepotrzebne pliki, naprawia błędy w rejestrach i przywraca system od punktu przywracania
- porównuje oba modele sieci informatycznych i opisuje różnice, umie opisać funkcje ramki i nagłówków i urządzenia sieciowe w modelu TCP/IP, używa polecenia tracer i programu diagnostycznego np. VisualRoute Lite Edition do śledzenia drogi połączenia sieciowego z dowolną stroną internetową, posługuje się poleceniem ipconfig w celu odczytania pełnej konfiguracji karty sieciowej danego komputera
- zabezpiecza sieć bezprzewodową w dostępnych standardach, w tym WPA i WPA2 z zastosowaniem PSK, posługuje się konsolą MMC systemu Windows, tworząc szablony zabezpieczeń i odpowiednio blokując konta, dodaje przystawki zwiększające możliwości MMC, wie, czym jest serwer IIS, włącza w systemie internetowe usługi informacyjne, odczytuje dane udostępnione przez innego użytkownika w ramach działania serwera IIS, wie, jak zabezpieczane są pliki PDF z e-książkami, odbiera nagłówki RSS za pomocą e-mail i czytelników RSS np. Paseczek, odbiera transmisje strumieniowe w sieci.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- umie korzystać z kursów e-learningowych, wie, jak zorganizować pracę zespołu w sieci, podaje przykłady rozmaitych stron z dokładnym określeniem ich rodzaju i przeznaczenia, organizuje pracę zespołu w chmurze informatycznej np. z wykorzystaniem kalendarza, wykorzystuje chmurowe narzędzia do komunikowania się w zespole w celu wspólnej realizacji projektu, przenosi dokumenty z chmury do lokalnego komputera oraz edytuje dokumenty zaimportowane, zarządza pracą zespołu współdzielącego dokument
- korzysta z systemu operacyjnego uruchomionego w wirtualnej maszynie i wie, jakie to tworzy ograniczenia, zna i omawia warstwowy model systemu operacyjnego,
- posługuje się podstawowymi poleceniami systemowymi, takimi jak ls, mkdir, rmdir, pwd, cd, wykonywanymi za pośrednictwem Terminala systemu Linux, przeprowadza defragmentację

dysku komputera za pomocą programu systemowego Defragmentator dysku, umie opisać funkcje ramki i nagłówków i urządzenia sieciowe w modelu TCP/IP, umie określić adres sieci na podstawie maski, posługuje się poleceniem ping do sprawdzenia połączenia sieciowego z komputerem w sieci i określenia adresu fizycznego serwera dowolnej strony www posługuje się poleceniem ipconfig w celu odczytania pełnej konfiguracji karty sieciowej danego komputera, konfiguruje router i łączy za jego pośrednictwem sieć lokalną z Internetem, wykorzystuje program diagnostyczny np. inSSIDer do analizy ruchu w sieci bezprzewodowej i ustalenia optymalnego kanału, chroni konta przez wielokrotnymi próbami wpisywania haseł, udostępnia dane w sieci za pośrednictwem serwera IIS, wykorzystuje transmisje strumieniowe do nadawania audio lub wideo w sieci za pośrednictwem transmisji strumieniowej.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- zakłada ciekawe wątki na forach dyskusyjnych dotyczące informatyki i odpowiada na pytania forumowiczów, kieruje pracami zespołu przygotowującego i wybierającego chmurę informatyczną do konkretnego projektu, stosuje zaawansowane narzędzia edytorów z chmury informatycznej, korzysta z różnych chmur informatycznych, w których przechowuje, edytuje i współdzieli dokumenty
- modyfikuje i sprawnie dobiera parametry wirtualnej maszyny w zależności od potrzeb uruchamianego w niej systemu, korzysta z programów narzędziowych systemu Linux, wykorzystuje programy narzędziowe do operacji na dyskach twardej i ich konserwacji np. defragmentacji, usuwania błędnych wpisów, przywracania systemu itp., dokładnie opisuje sposób transportu informacji w sieciach komputerowych TCP/IP, sprawnie konfiguruje ustawienia routera sieciowego dołączonego do Internetu, tworzy sieć z zastosowaniem przełączników sieciowych
- zmienia kanały pracy sieci bezprzewodowej- zmienia funkcje Access Pointa na urządzenie odbierające sygnał sieci, poznał i prezentuje na lekcji zaawansowane opcje konsoli MMC np. kreuje nowe zadania, udostępnia strony www z komputera za pomocą IIS, wykorzystuje różne programy do emisji strumieniowych, wykorzystuje darmowe serwery transmisji strumieniowych dla amatorskich rozgłośni radiowych.

3. Multimedia i sieci komputerowe.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Wymienia programy do tworzenia i obróbki grafiki. Posługuje się jednym z nich w celu tworzenia własnych rysunków. Potrafi na kilka sposobów umieścić grafikę w dokumencie tekstowym, np. oblać rysunek tekstem. Wykonuje podstawowe operacje na rysunku, np. skalowanie, kadrowanie. Zna urządzenia multimedialne, wymienia przykładowe nazwy, określa ich ogólne przeznaczenie. W stopniu podstawowym posługuje się drukarką i skanerem. Po zeskanowaniu zapisuje obraz w pliku w domyślnym formacie.
- Przy użyciu szablonu projektu tworzy prezentację składającą się z kilku slajdów. Wstawia teksty i obrazy, stosuje proste animacje. Zna ogólne zasady tworzenia prezentacji. Potrafi dobrać tło, atrybuty czcionek, odpowiednio rozmieścić tekst i grafikę na slajdzie.
- Wymienia przykładowe programy do projektowania i tworzenia stron internetowych. Potrafi wymienić podstawowe elementy, z których składa się strona WWW. W stopniu podstawowym posługuje się wybranym programem do tworzenia stron. Tworzy nieskomplikowaną stronę, np. z informacjami o sobie samym. Wstawia tytuł, formatuje tekst, umieszcza obraz.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- Zna sposoby reprezentacji obrazu i dźwięku w komputerze. Zna możliwości kilku wybranych programów do edycji obrazu i do tworzenia animacji. Zapisuje plik graficzny w różnych formatach (zna zastosowanie poszczególnych formatów, ich zalety i wady). Potrafi wybrać proste fragmenty obrazu i wykonać na nich różne operacje. Korzysta z różnych urządzeń multimedialnych, zna ich działanie, podaje ich przeznaczenie. Określa pojęcie: komputer multimedialny. Rozumie zasady łączenia poszczególnych elementów multimedialnych, np. obrazu z dźwiękiem.
- Rozróżnia sposoby przygotowania prezentacji wspomagającej wystąpienie prelegenta oraz prezentacji typu kiosk. Wie, na czym polega dostosowanie treści i formy do rodzaju prezentacji. Zna i stosuje poprawne zasady tworzenia prezentacji wspomagającej wystąpienie prelegenta. Potrafi zaprojektować prezentację wspomagającą własne wystąpienie. Posługuje się szablonem projektu. Wyszukuje i gromadzi gotowe materiały (teksty i obrazy, dźwięk). Komponuje układ slajdów i ich animację. Stosuje zasady prezentowania pokazu slajdów. Zna zasady przygotowania prezentacji do samodzielnego przeglądania przez odbiorcę oraz prezentacji samouruchamiającej się.
- Wie, co to jest język znaczników HTML, i potrafi omówić strukturę pliku w tym języku. Zna podstawy języka znaczników HTML i potrafi wykonać prostą stronę na zadany przez nauczyciela
- temat. Z pomocą nauczyciela projektuje wygląd strony. Planuje jej zawartość (teksty, rysunki, dźwięki, animacje) i umieszcza na niej ww. elementy.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- Rozróżnia grafikę wektorową i rastrową. Zna różne możliwości komputera w zakresie edycji obrazu, dźwięku, animacji i wideo. Zna pojęcia: RGB i CMYK. Potrafi stosować różne narzędzia malarskie i korekcyjne oraz wybrać odpowiedni tryb ich pracy. Orientuje się, co to jest rozdzielczość. Ustala rozdzielczość dla skanowanych i edytowanych obrazów. Posługuje się sprawnie wybranymi urządzeniami multimedialnymi. Potrafi zastosować zasady tworzenia multimedii w projektowaniu stron internetowych i prezentacji multimedialnych. Zna zasady działania animacji. Tworzy własne animacje.
- Zna i stosuje metody projektowania różnych rodzajów prezentacji. Potrafi zaprojektować prezentację wspomagającą własne wystąpienie. Wybiera temat, przygotowuje scenariusz, wyszukuje oraz tworzy własne materiały (teksty i obrazy, dźwięk). Komponuje układ slajdów i ich animację. Posługuje się widokiem sortowania slajdów. Stosuje zasady referowania konkretnego tematu wspomaganego prezentacją. Zna i stosuje zasady przygotowania prezentacji do samodzielnego przeglądania przez odbiorcę oraz prezentacji samouruchamiającej się. Dodaje efekty multimedialne: animacje, grafiki, dźwięki, podkład muzyczny. Ustawia i testuje chronometr. Stosuje hiperłącza. Aktywnie współpracuje z grupą przy projektowaniu prezentacji.
- Potrafi samodzielnie zaprojektować wygląd strony. Zna reguły poprawnego projektowania układu strony, m.in. dba o jej czytelność i przejrzystość, o poprawność redakcyjną i merytoryczną oraz prawną umieszczanych na niej tekstów i materiałów. Zna zaawansowane możliwości języka HTML: tabele, ramki, style. Zna sposoby publikowania stron w Internecie oraz wady i zalety tych sposobów.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- Rozumie twórczy charakter tworzenia grafiki. Zna i stosuje w praktyce zaawansowaną obróbkę grafiki rastrowej. Przy użyciu odpowiednich narzędzi potrafi zaznaczyć fragmenty obrazu nawet o skomplikowanym kształcie. Potrafi zapisywać pliki multimedialne w różnych formatach, ze szczególnym uwzględnieniem formatów internetowych. Zna pojęcia: filtr, histogram, krzywa barw. Potrafi zdefiniować barwy i wykonać na nich operacje. Przekształca obraz - geometrycznie i z zastosowaniem filtrów.

Zna pojęcia: fotomontaż, warstwa obrazu, maska. Potrafi tworzyć przykładowe fotomontaże. Potrafi pracować z warstwami obrazu i retuszować obraz. Przygotowuje grafikę na własną stronę internetową lub do prezentacji multimedialnej. Optymalizuje pliki dla konkretnych potrzeb. Tworzy własną animację. Łączy wideo, dźwięk, animację i obraz statyczny, np. w programie do animacji (Flash) lub programie do obróbki wideo.

- Na gotowym, poprawnie wykonanym przykładzie przedstawia zasady tworzenia prezentacji multimedialnych. Wyjaśnia, na czym polega dostosowanie treści i formy do rodzaju prezentacji. Wyjaśnia różnice w zasadach projektowania prezentacji wspomagającej wystąpienie prelegenta, prezentacji do samodzielnego przeglądania przez odbiorcę oraz prezentacji samouruchamiającej się. Potrafi organizować prezentację w widoku konspektu. Wykorzystuje możliwości tworzenia schematu organizacyjnego oraz możliwości tworzenia wykresów. Nagrywa narrację. Poprawnie ustawia i testuje chronometr, stosuje hiperłącza. Zwraca uwagę na różnice między opracowaniem prezentacji za pomocą Kreatora zawartości i szablonu projektu a opracowaniem tzw. prezentacji pustej. Uczestniczy w przygotowaniu w formie projektów grupowych: prezentacji do samodzielnego przeglądania przez odbiorcę oraz samouruchamiającej się. Zna sposoby umieszczania prezentacji w Internecie.
- Samodzielnie korzysta z wybranego programu do tworzenia stron. Potrafi wykorzystać nowo poznane funkcje języka HTML. Wykorzystuje je do udoskonalenia istniejących już, swoich własnych stron. Włącza licznik odwiedzin na stronie. Dodaje inne typowe elementy: forum, księgę gości. Zna podstawy języka JavaScript. Używa go dla osiągnięcia nieskomplikowanych efektów wizualnych na stronie. Potrafi opublikować stronę w Internecie.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- Korzysta z profesjonalnej literatury dotyczącej przetwarzania multimedialnych. Potrafi samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych w zakresie montażu wideo. Zna metody przechwytywania danych wideo. Zna zasady montażu filmu. Potrafi wykonać taki montaż. Zna sposoby udostępniania filmu innym osobom oraz metody konwersji między różnymi formatami.
- Dodaje do prezentacji materiały ze skanera, aparatu cyfrowego i kamery cyfrowej. Publikuje prezentację w Internecie. Dopasowuje parametry konwersji do formatu HTML. Przygotowuje materiały ułatwiające opracowanie prezentacji, np. wydruk miniaturk slajdów wraz z notatkami. Nagrywa narrację i dodaje ją do prezentacji.
- Potrafi samodzielnie zapoznać się z nowym programem do tworzenia stron internetowych. Potrafi posługiwać się językiem JavaScript w tworzeniu tzw. stron dynamicznych. Potrafi wykorzystać gotowe lub własne skrypty serwerowe: PHP, CGI, PERL, SSI, ASP. Umie kreować bazy danych - np. MySQL - w połączeniu z językami skryptowymi.

4. Podstawy algorytmiki i programowania.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Wie, co to jest algorytm. Określa dane do zadania oraz wyniki. Zna podstawowe zasady graficznego prezentowania algorytmów: podstawowe rodzaje bloków, ich przeznaczenie i sposoby umieszczania w schemacie blokowym. Potrafi narysować (odręcznie) schemat blokowy algorytmu liniowego.
- Określa sytuacje warunkowe. Podaje przykłady zadań, w których występują sytuacje warunkowe. Wie, na czym polega powtarzanie tych samych operacji. Potrafi omówić, na przykładzie, algorytm znajdowania najmniejszego z trzech elementów.
- Potrafi zanalizować przebieg algorytmu dla przykładowych danych i ocenić w ten sposób jego poprawność.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- Wymienia przykłady czynności i działań w życiu codziennym oraz zadań szkolnych, które uważa się za algorytmy. Zna pojęcie specyfikacji zadania. Zna wybrane sposoby prezentacji algorytmów. Przedstawia algorytm w postaci listy kroków. Tworzy schemat blokowy algorytmu z warunkiem prostym i pętlą. Podczas rysowania schematów blokowych potrafi wykorzystać Autokształty z edytora tekstu. Korzysta (w stopniu podstawowym) z programu edukacyjnego do symulacji działania algorytmu skonstruowanego w postaci schematu blokowego.
- Potrafi odróżnić algorytm liniowy od algorytmu z warunkami (z rozgałęzieniami). Zna pojęcie iteracji i rozumie pojęcie algorytmu iteracyjnego. Podaje ich przykłady. Wie, od czego zależy liczba powtórzeń. Potrafi omówić algorytm porządkowania elementów (metodą przez wybór) na praktycznym przykładzie, np. wybierając najwyższego ucznia z grupy. Omawia i analizuje wybrane techniki sortowania w postaci gotowych schematów blokowych, skonstruowanych w programie edukacyjnym.
- Potrafi ocenić poprawność działania algorytmu i jego zgodność ze specyfikacją. Określa liczbę prostych działań zawartych w algorytmie.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- Określa zależności między problemem, algorytmem a programem komputerowym. Potrafi odpowiedzieć na pytanie, czy istnieją działania, które nie mają cech algorytmów. Przedstawia dokładną specyfikację dowolnego zadania. Zna znaczenie i działanie instrukcji symbolicznego języka programowania (pseudojęzyka). Potrafi zapisać algorytm z warunkami zagnieżdżonymi i pętlą w wybranej postaci. Potrafi skonstruować algorytm z warunkami zagnieżdżonymi i pętlą za pomocą programu edukacyjnego.
- Analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia (iteracje). Zna sposoby zakończenia iteracji. Określa kroki iteracji. Potrafi zapisać w wybranej notacji np. algorytm sumowania n liczb, algorytm obliczania silni, znajdowania minimum w ciągu n liczb, algorytm rozwiązywania równania liniowego. Zna iteracyjną postać algorytmu Euklidesa. Zna przynajmniej dwie techniki sortowania, np. bąbelkowe i przez wybór. Określa problemy, w których występuje rekurencja i podaje przykłady "zjawisk rekurencyjnych" - wziętych z życia i zadań szkolnych. Zna rekurencyjną realizację wybranego algorytmu, np. silni.
- Rozumie, co to jest złożoność algorytmu i potrafi określić liczbę operacji wykonywanych na elementach zbioru w wybranym algorytmie sortowania.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- Zapisuje dowolny algorytm w wybranej przez siebie postaci (notacji), m.in. w pseudojęzyku. Zapisuje algorytmy z pętlą zagnieżdżoną. Potrafi przeprowadzić szczegółową analizę poprawności konstrukcji schematu blokowego. Analizuje działanie algorytmu dla przykładowych danych. Stosuje swobodnie oprogramowanie edukacyjne do graficznej prezentacji i analizy algorytmów.
- Zna metodę "dziel i zwyciężaj", algorytm generowania liczb Fibonacciego, schemat Hornera. Omawia ich iteracyjną realizację i potrafi przedstawić jeden z nich w wybranej notacji. Zna inne algorytmy sortowania, np. kubełkowe, przez wstawianie. Zna przynajmniej jeden algorytm numeryczny, np. obliczanie wartości pierwiastka kwadratowego. Wskazuje różnicę między rekurencją a iteracją. Zna rekurencyjną realizację wybranych algorytmów, np. silnię i algorytm Euklidesa. Potrafi zamienić algorytm zapisany iteracyjnie na postać rekurencyjną.

- Potrafi porównać złożoność różnych algorytmów tego samego zadania dla tych samych danych. Wie, kiedy algorytm jest uniwersalny.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- Przestrzega zasad zapisu algorytmów w zadanej postaci (notacji). Potrafi trafnie dobrać do algorytmu sposób prezentacji. Stosuje poznane metody prezentacji algorytmów w opisie zadań (problemów) z innych przedmiotów szkolnych oraz różnych dziedzin życia. Potrafi samodzielnie zapoznać się z nowym programem edukacyjnym przeznaczonym do konstrukcji schematów blokowych. Potrafi zaproponować własny pseudojęzyk (postać instrukcji i zasady składni).
- Rozumie dokładnie technikę rekurencji (znaczenie stosu). Potrafi ocenić, kiedy warto stosować iterację, a kiedy rekurencję. Zna trudniejsze algorytmy, np. algorytm trwałego małżeństwa, wieże Hanoi, problem ośmiu hetmanów. Zna inne techniki sortowania, np. sortowanie przez scalanie ciągów i metodę szybką. Potrafi zapisać je w różnych notacjach (również w języku programowania wysokiego poziomu). Zna inne algorytmy numeryczne, np. wyznaczanie miejsca zerowego funkcji. Korzysta samodzielnie z dodatkowej literatury.
- Ocenia złożoność czasową i pamięciową algorytmu. Zna odpowiednie wzory.

5. Wybrane problemy algorytmiczne.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Zna klasyfikację języków programowania. Zna ogólną budowę programu i najważniejsze elementy języka - słowa kluczowe, instrukcje, wyrażenia, zasady składni. Potrafi zrealizować prosty algorytm liniowy w języku wysokiego poziomu; potrafi skompilować i uruchomić gotowy program.
- Wymienia przykłady prostych struktur danych. Potrafi zadeklarować zmienne typu liczbowego (całkowite, rzeczywiste) i stosować je w zadaniach.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- Zapisuje program w czytelnej postaci - stosuje wcięcia, komentarze. Rozumie pojęcia: implementacja, kompilacja, uruchomienie, testowanie. Rozumie znaczenie i działanie podstawowych instrukcji wybranego języka programowania wysokiego poziomu. Rozróżnia i poprawia błędy kompilacji i błędy wykonania. Potrafi zrealizować algorytmy iteracyjne w języku wysokiego poziomu. Zna podstawowe zasady poprawnego programowania; testuje tworzone programy; wie, jak unikać problemów, takich jak np. zapętlenie się programu.
- Wie, czym jest zmienna w programie i co oznacza przypisanie jej konkretnej wartości. Rozróżnia struktury danych: proste i złożone. Podaje przykłady. Deklaruje typy złożone.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- Potrafi prezentować złożone algorytmy (z podprogramami) w wybranym języku programowania. Zna rekurencyjne realizacje prostych algorytmów. Rozumie i stosuje zasady programowania strukturalnego. Wie, na czym polega różnica pomiędzy przekazywaniem parametrów przez zmienną i przez wartość w procedurach. Wie, jakie znaczenie ma zasięg działania zmiennej. Rozumie zasady postępowania przy rozwiązywaniu problemu metodą zstępującą. Zna zasady działania wybranych algorytmów sortowania. Zna podstawowe procedury graficzne, potrafi narysować na ekranie wykres funkcji i podstawowe figury geometryczne.

- Potrafi zastosować łańcuchowy i tablicowy typ danych w zadaniach.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- Wie, jaka jest różnica między językiem wysokiego poziomu a językiem wewnętrznym; potrafi określić rolę procesora i pamięci operacyjnej w działaniu programów. Potrafi realizować nawet bardzo złożone algorytmy, stosować procedury graficzne w realizacji skomplikowanych zadań - np. tworzyć własne animacje. Potrafi prezentować algorytmy rekurencyjne w postaci programu; potrafi zamienić rozwiązanie iteracyjne algorytmu na rekurencyjne. Zapisuje w postaci programu wybrane algorytmy sortowania. Opracowuje złożony program w kilkuosobowej grupie - umie podzielić zadania, ustalić sposoby przekazywania danych pomiędzy procedurami. Zabezpiecza tworzone programy przed wprowadzeniem przez użytkownika błędnych danych.
- Rozumie, na czym polega dobór struktur danych do algorytmu. Potrafi zastosować rekordowy typ danych.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- Ocenia efektywność działania programu. Wie, na czym polega programowanie obiektowe i zdarzeniowe. Potrafi stosować techniki programowania dynamicznego lub programowania obiektowego. Zna i rozumie podobieństwa i różnice w strukturze programu zapisanego w różnych językach programowania - w deklaracji zmiennych i procedur, w składni i zasadach działania poszczególnych procedur. Sprawnie korzysta z dodatkowej, fachowej literatury.
- Zna dynamiczne struktury danych. Potrafi zastosować zmienne typu wskaźnikowego w zadaniach. Zna struktury listowe, np. stos, kolejkę, listę. Rozumie i potrafi zastosować typ obiektowy.

6. Relacyjne bazy danych.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Podaje obszary zastosowań baz danych - na przykładach z najbliższego otoczenia - szkoły, instytucji naukowych, społecznych i gospodarczych. Podaje przykłady programów do tworzenia baz danych. Potrafi wykonać podstawowe operacje na bazie danych przygotowanej w jednej tabeli (wprowadzanie, redagowanie, sortowanie, wyszukiwanie, prezentacja). Potrafi uporządkować bazę rosnąco lub malejąco według jednego lub kilku pól.
- Wyszukuje informacje w bazie, korzystając wyłącznie z gotowych kwerend i narzędzi wbudowanych do programu.
- Uczestniczy czynnie w projekcie grupowym, wykonując proste zadania, np. wprowadza dane do bazy i je aktualizuje. Bierze udział w testowaniu projektu.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dopuszczającą oraz:

- Rozumie metody przetwarzania danych na przykładzie gotowej bazy danych. Określa podstawowe pojęcia (rekord, pole, typ pola). Samodzielnie tworzy w jednej tabeli bazę danych, składającą się z kilku pól różnych typów. Projektuje przykładowy formularz i raport. Potrafi wykonywać operacje przetwarzania danych w bazie składającej się z kilku rekordów. Zna zasady przygotowania korespondencji seryjnej.
- Tworzy samodzielnie kwerendy (proste i złożone), korzystając z wbudowanych do programu narzędzi.

- Zna wszystkie etapy projektowania systemów informatycznych. Uczestniczy czynnie w poszczególnych etapach projektu, wykonując zleczone zadania szczegółowe.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dostateczną oraz:

- Projektuje relacyjną bazę danych składającą się z dwóch tabel połączonych relacją (na zadany temat). Projektuje formularz i raport według wskazówek nauczyciela. Zna zasady definiowania kluczy podstawowych. Drukuje wybrane rekordy, formularze i raporty. Łączy informacje z bazy danych z dokumentami innych programów, np. edytora tekstu czy arkusza kalkulacyjnego.
- Zna podstawowe konstrukcje języka zapytań. Wie, co to jest język SQL. Potrafi przeanalizować przykład zapytania utworzonego w języku SQL. Z pomocą nauczyciela potrafi zapisać prostą kwerendę, korzystając z języka zapytań.
- Wie, co to jest system informatyczny. Potrafi omówić zakres prac na każdym etapie. Uczestniczy czynnie w analizie systemu informacyjnego, przygotowuje dokumentację. Pracuje przy projektowaniu tabel, formularzy i raportów.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę dobrą oraz:

- Potrafi wytłumaczyć pojęcie relacji. Projektuje relacyjną bazę danych składającą się z trzech lub większej liczby tabel. Samodzielnie ustala zawartość bazy (rodzaj informacji). Zna kilka rodzajów formularzy i raportów, w tym raporty w postaci wykresów. Umie zaprojektować samodzielnie wygląd formularza i raportu. Zna pojęcie indeksu. Odróżnia sortowanie od indeksowania. Potrafi w tworzonej bazie ustalić klucze indeksu.
- Zna zasady wyszukiwania informacji w bazie z wykorzystaniem języka zapytań. Potrafi zapisać złożone kwerendy, korzystając z wybranej instrukcji, np. SELECT; stosuje jej główne klauzule.
- Wykonuje trudniejsze prace związane z projektowaniem bazy. Projektuje złożone kwerendy, formularze, raporty. Uczestniczy we wdrażaniu systemu informatycznego.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który opanował materiał na ocenę bardzo dobrą oraz:

- Zna dokładnie wybrany program do projektowania baz danych. Potrafi samodzielnie zaprojektować bazę danych, korzystając z wybranego narzędzia (programu). Projekt bazy opiera na rzeczywistych informacjach, aby można było wykorzystać ją w praktyce, np. w szkole czy w domu. Sprawnie korzysta z dodatkowej, fachowej literatury.
- Opierając się na profesjonalnej literaturze, potrafi samodzielnie zapisywać złożone kwerendy z wykorzystaniem języka zapytań.
- Potrafi wystąpić w roli koordynatora projektu. Przydziela zadania szczegółowe, dba o ich prawidłowe wykonanie, nadzoruje pracę innych, dba o dobrą atmosferę w grupie.

<p style="text-align: center;">Treści nauczania i tematy lekcji</p> <p style="text-align: center;">Reprezentacja informacji w komputerze</p>	<p style="text-align: center;">Liczba godzin</p>
<p>Temat: Organizacja zajęć w pracowni komputerowej</p> <ul style="list-style-type: none"> • BHP w pracowni informatycznej. • Regulamin pracowni. • Wymagania programowe. • Organizacja zajęć. • Rozkład materiału. • Przydział stanowisk 	1
<p>Temat: Działania na liczbach w różnych systemach liczbowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Działania na liczbach w różnych systemach liczbowych, • Wartość liczby pozycyjnej, • Przeliczenia na inny zapis pozycyjny • Proste operacje arytmetyczne w różnych systemach liczbowych • Wartość liczby stałoprzecinkowej • Przeliczanie na zapis stałoprzecinkowy 	1
<p>Temat: Zapis zmiennoprzecinkowy, kody binarne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Systemy pozycyjne o podstawie większej od 10, • Zapis zmiennoprzecinkowy, • Kody binarne; 	1
<p>Temat: Naturalny system dwójkowy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dwójkowy system stałoprzecinkowy, • operacje arytmetyczne w systemie dwójkowym, • operacje logiczne na bitach; 	2
<p>Temat: Konwersje dwójkowo-ósemkowe i dwójkowo-szesnastkowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • kodowanie liczb ze znakiem, • zapis w systemie znak-moduł – ZM, • zapis w systemie uzupełnień do 1 - U1, • zapis w systemie uzupełnień do 2 - U2, • zapis w systemie z nadmiarem; 	2

<p>Temat: Kodowanie informacji za pomocą bitów</p> <ul style="list-style-type: none"> • algebra Boole'a, • kod Gray'a, • minimalizacja funkcji logicznych; 	1
<p>Temat: Model działania komputera – maszyna RAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zasada działania komputera na przykładzie maszyny Ram • Proste operacje z użyciem maszyny RAM • Implementacja prostych algorytmów w maszynie RAM 	2
Wstęp do algorytmiki i programowania	
<p>Temat: Wstęp do algorytmiki</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojęcie algorytmu, • przykłady algorytmów nieinformatycznych, • poszczególne etapy algorytmu, • sposób zapisu algorytmu (lista kroków, schemat blokowy, pseudojęzyk, język programowania), • cechy poprawnego algorytmu 	2
<p>Temat: Ćwiczenia w zapisie prostych algorytmów</p>	3
<p>Temat: Wprowadzenie do analizy złożoności algorytmu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojęcie złożoności algorytmu, • podział algorytmów z uwagi na złożoność, • optymalizacja i jej sens na określonych etapach • wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do konstruowania prostych algorytmów 	2
<p>Temat: Wstęp do programowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie najpopularniejszych języków programowania i ich zastosowania 	1
<p>Temat: Wprowadzenie do języków C/C++,</p> <ul style="list-style-type: none"> • krótka charakterystyka języka, • omówienie sposobów kompilacji, • instalacja i konfiguracja środowiska programistycznego • omówienie środowiska programowania • pierwszy program, • operacje wejścia/wyjścia (cout, cin), 	2

<p>Temat: Pojęcie zmiennej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • podstawowe typy zmiennej (int, double, char), • operacje przypisania • Podstawowe działania matematyczne (+,-,*,/) 	2
<p>Temat: Podejmowanie decyzji w programie</p> <ul style="list-style-type: none"> • instrukcja warunkowa C/C++, • proste warunki i warunki złożone (&&,), 	3
<p>Temat: Instrukcja wyboru</p> <ul style="list-style-type: none"> • konstrukcja switch • zastosowanie konstrukcji w prostych programach 	2
<p>Temat: Ćwiczenia w programowaniu</p> <ul style="list-style-type: none"> • badanie znaków liczby, • implementacja programu obliczającego rozwiązanie równania liniowego, • implementacja programu obliczającego rozwiązanie równania kwadratowego • badanie poprawności rozwiązania • zastosowanie narzędzi do badania poprawności rozwiązania programistycznego – szkolna testerka zadań 	4
<p>Temat: Iteracja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pętle while i do...while • rodzaje pętli i sposób ich zapisu, • Pętla for – składnia i zastosowanie w programie 	3
<p>Temat: Ćwiczenia w stosowaniu iteracji w programach</p>	3
<p>Temat: Implementacja algorytmów badających właściwości liczb całkowitych</p> <ul style="list-style-type: none"> • badanie podzielności, • algorytm Euklidesa (NWW, NWD) – omówienie (prezentacja: http://www.scholaris.pl/frontend,4,107425.html) i implementacja programu. 	2
<p>Temat: Co wiem o liczbach pierwszych</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojecie liczby pierwszej, • sprawdzanie czy liczba jest pierwsza 	2

<p>Temat: Metody numeryczne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zapoznanie z pojęciem metody Monte Carlo, • implementacja programu: znajdowanie przybliżonej wartości liczby Pi, • ruchy Browna – błądzenie przypadkowe. 	3
<p>Temat: Przybliżanie wartości pierwiastka kwadratowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • przedstawienie metody • implementacja programu (metoda Newtona–Raphsona), 	2
<p>Temat: Wyznaczanie przybliżonej wartości miejsca zerowego funkcji</p> <ul style="list-style-type: none"> • metoda wyznaczania przez połowienie przedziałów (bisekcję) • implementacja algorytmu 	2
<p>Temat: Powtórzenie i utrwalenie wiadomości</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia w programowaniu • Sprawdzian wiadomości i umiejętności 	2
Programowanie – aktywniejsze wykorzystywanie możliwości języka	
<p>Temat: Funkcje w C/C++</p> <ul style="list-style-type: none"> • sposób przekazywania parametrów do funkcji: parametry formalne i aktualne, • zmienne globalne i lokalne, • prototypy funkcji 	2
<p>Temat: Tablica jednowymiarowa i dwuwymiarowa</p> <ul style="list-style-type: none"> • deklaracja, • inicjalizacja 	2
<p>Temat: Proste operacje na tablicach</p> <ul style="list-style-type: none"> • poszukiwanie maksimum/minimum/średniej • generator liczb całkowitych • wypełnianie tablicy liczbami losowymi 	2
<p>Temat: Tablice w funkcji</p> <ul style="list-style-type: none"> • przekazywanie tablic do funkcji • suma elementów tablicy 	2

<p>Temat: Przeszukiwanie tablic</p> <ul style="list-style-type: none"> • przeszukiwanie tablicy w celu znalezienia wyróżnionego elementu – wersja z wartownikiem i bez wartownika, • porównanie obu metod pod kątem optymalności algorytmu • Zliczanie wg kryterium • Wyszukiwanie max lub min • Jednoczesne wyszukiwanie max i min 	4
<p>Temat: Implementacja obliczeń na systemach liczbowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sito Eratostenesa • Liczby względnie pierwsze • Odwrotność modulo - rozszerzony algorytm Euklidesa • Liczby pierwsze - generacja przez sprawdzanie podzielności • Liczby pierwsze - generacja sitem Eratostenesa • Liczby pierwsze - generacja sitem liniowym • Liczby pierwsze - generacja sitem Atkina-Bernsteina • Czynniki pierwsze - metoda próbnych dzielen • Czynniki pierwsze - metoda Fermata • Pierwszość liczby naturalnej - algorytmy naiwne • Pierwszość liczby naturalnej - Chiński Test Pierwszości • Pierwszość liczby naturalnej - Małe Twierdzenie Fermata • Pierwszość liczby naturalnej - test Millera-Rabina 	4
<p>Temat: Sortowanie tablicy jednowymiarowej metodą bąbelkową</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie metody i jej złożoności obliczeniowej 	1
<p>Temat: Sortowanie tablicy metodami przez wybór i selekcję</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie metod i ich złożoności obliczeniowej 	1
<p>Temat: Przeszukiwanie binarne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wyszukiwanie najczęstszej wartości w zbiorze – dominanta • Wyszukiwanie binarne • Wyszukiwanie interpolacyjne 	2
<p>Temat: Omówienie metody „dziel i zwyciężaj”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wyszukiwanie lidera • Wyszukiwanie k-tego największego elementu • Wyszukiwanie szybkie k-tego największego elementu 	2

<ul style="list-style-type: none"> Wyszukiwanie mediany zbioru 	
<p>Temat: Implementacja programów z zastosowaniem tablic jedno- i dwuwymiarowych i zdefiniowanych przez programistę funkcji, w tym funkcji sortujących</p> <ul style="list-style-type: none"> Ćwiczenia w programowaniu Sprawdzian wiadomości i umiejętności 	2
<p>Temat: Rekurencja</p> <ul style="list-style-type: none"> pojęcie rekurencji, przykłady rekurencji, takie jak: silnia, potęga, kolejne wyrazy ciągu Fibonacciego, algorytm Euklidesa: http://www.scholaris.pl/frontend,4,107865.html implementacja funkcji rekurencyjnych 	2
<p>Temat: Schemat Hornera,</p> <ul style="list-style-type: none"> implementacja programu, porównanie metody z obliczaniem wartości wielomianu przy wykorzystaniu postaci definicyjnej wielomianu 	1
<p>Temat: Algorytmy rekurencyjne,</p> <ul style="list-style-type: none"> wieża Hanoi, problem ośmiu hetmanów i skoczka szachowego 	2
<p>Temat: Zastosowanie trybu graficznego w konstruowaniu figur z użyciem rekurencji</p> <ul style="list-style-type: none"> drzewo binarne, dywan Sierpińskiego, płatek Kocha; fraktale 	2
<p>Temat: Sortowanie przez scalanie</p>	1
<p>Temat: Sortowanie szybkie (ang. quicksort)</p>	1
<p>Temat: Typ wskaźnikowy</p> <ul style="list-style-type: none"> pojęcie wskaźnika, tekst jako wskaźnik, 	1

<ul style="list-style-type: none"> operacje na wskaźnikach, 	
<p>Temat: Struktury danych</p> <ul style="list-style-type: none"> pojęcie struktury, prosta baza danych operacje w bazie danych 	1
<p>Temat: Lista jednokierunkowa i dwukierunkowa,</p> <ul style="list-style-type: none"> Podstawowe pojęcia dotyczące list Reprezentacja list w pamięci komputera Operacje na listach jednokierunkowych Operacje na listach dwukierunkowych Operacje na listach cyklicznych jednokierunkowych Liniowe przeszukiwanie listy Przeszukiwanie liniowe z wartownikiem listy dwukierunkowej Wyszukiwanie największego/najmniejszego elementu listy Zliczanie elementów listy Usuwanie z listy duplikatów Odwracanie listy jednokierunkowej Podział listy jednokierunkowej na dwie listy 	2
<p>Temat: Wstęp do teorii grafów</p> <ul style="list-style-type: none"> Pojęcia podstawowe z teorii grafów Znajdowanie spójnych składowych grafu - implementacja w C++ podsumowanie algorytmów przeszukiwania grafów: preorder, inorder, postorder, BFS, DFS. Numerowanie odwiedzanych węzłów, tworzenie drzew rozpinających. Pokaz e-lekcji: http://app.scholaris.pl/uruchom/algorytmy.grafowe.1 	3
<p>Temat: Algorytmy na tekstach,</p> <ul style="list-style-type: none"> Podstawowe pojęcia dotyczące przetwarzania tekstów Podstawowe operacje na łańcuchach znakowych Naiwne wyszukiwanie wzorca w tekście Wyszukiwanie maksymalnego prefikso-sufiksu Szybkie wyszukiwanie wzorca algorytmem Morrisa-Pratta Szybkie wyszukiwanie wzorca algorytmem Knutha-Morrisa-Pratta Szybkie wyszukiwanie wzorca uproszczonym algorytmem Boyera-Moore'a Szybkie wyszukiwanie wzorca pełnym algorytmem Boyera-Moore'a Wyszukiwanie wzorca algorytmem Karpa-Rabina Zliczanie słów w łańcuchu Dzielenie łańcucha na słowa Wyszukiwanie najdłuższego słowa w łańcuchu 	4

<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukiwanie najdłuższego wspólnego podłańcucha • Wyszukiwanie najdłuższego wspólnego podciągu • Wyszukiwanie najkrótszego wspólnego nadłańcucha • Wyszukiwanie słów podwójnych • Wyszukiwanie palindromów 	
<p>Temat: Algorytmy kompresji i szyfrowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Szyfr Cezara • Szyfrowanie z pseudolosowym odstępem • Szyfry przedstawieniowe • Szyfr Enigmy • Szyfrowanie RSA • kody znaków o zmiennej długości, np. alfabet Morse'a, kod Huffmana, • wykorzystanie algorytmów szyfrowania, np. w podpisie elektronicznym, 	3
<p>Temat: Algorytmy badające własności geometryczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawdzanie warunku trójkąta, • badanie położenia punktów względem prostej, • badanie przynależności punktu do odcinka, • przecinanie się odcinków, • przynależność punktu do obszaru, 	3
<p>Temat: Przygotowanie projektu programistycznego</p>	5

Systemy operacyjne	
<p>Temat: Podstawowe elementy systemu operacyjnego i ich funkcje</p> <ul style="list-style-type: none"> • System operacyjny i programy narzędziowe – mechanizmy ochrony danych. 	1
<p>Temat: Budowa systemu plików</p> <ul style="list-style-type: none"> • podstawowe polecenia operujące na plikach i katalogach w systemie NTFS • podstawowe polecenia operujące na plikach i katalogach w systemie ext3 	2
<p>Temat: Interpretowanie i ustalanie praw dostępu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przeglądanie i usuwanie działających procesów 	1
<p>Temat: Wymiana plików pomiędzy systemami operacyjnymi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montowanie urządzeń. • Protokół SMB. 	2
<p>Temat: Środowiska graficzne kontra tekstowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zarządzanie systemem z wykorzystaniem środowiska graficznego • Pliki konfiguracyjne, ich lokalizacja, budowa 	4
Sieci komputerowe	
<p>Temat: Podział sieci komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • rodzaje sieci ze względu na topologię i zasięg, zalety, wady, urządzenia działające w sieci. 	1
<p>Temat: Warstwowy model budowy sieci.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model OSI • Model TCP • Porównanie modeli 	2
<p>Temat: Pojęcia związane z funkcjonowaniem sieci komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protokół, pakiet, ramka, segment, routing, usługa 	1

<p>Temat: Adresacja w sieciach</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protokół IP, adres urządzenia, • Klasy adresów i adresacja bezklasowa • Maskowanie adresów, segmentacja sieci • Ćwiczenia w adresowaniu urządzeń w sieci 	2
<p>Temat: Usługi sieciowe, udostępnianie zasobów komputera do sieci</p> <ul style="list-style-type: none"> • Śledzenie transmisji pakietów w sieci, ich analiza • Zaciskanie kabli, gniazdek, podłączanie przełączników • Konfiguracja routera WiFi do udostępniania sieci domowej 	4
Bezpieczeństwo danych	
<p>Temat: Zagadnienia bezpieczeństwa usług serwerów internetowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Włamania do systemów, hacking. • Profilaktyka i procedury bezpieczeństwa. • Elementy polityki zabezpieczeń 	1
<p>Temat: Zabezpieczanie informacji</p> <ul style="list-style-type: none"> • kopie bezpieczeństwa, • ochrona antywirusowa • rodzaje wirusów 	1
<p>Temat: Bezpieczeństwo w sieciach komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • rodzaje ataków w sieciach • ochrona zasobów 	1
<p>Temat: Stosowanie zasad zachowania w sieciach, normy prawne i etyczne</p>	1
Bazy danych	
<p>Temat: Baza danych na przykładzie MS-Access (lub alternatywnie dBase)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rodzaje baz danych, • Relacje w bazie danych 	1
<p>Temat: Tworzenie tabel w bazie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typy danych w tabelach • Maski wprowadzania 	1

<p>Temat: Tworzenie kwerend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kwerendy wyszukiwujące, • Przetwarzanie wyników kwerend - tworzenie prostych raportów 	1
<p>Temat: Tworzenie i projektowanie formularzy</p>	1
<p>Temat: Język SQL i jego zastosowania</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie przykładowych baz danych wykorzystujących kwerendy oparte na SQL • Podstawy języka SQL, zasady składni i podstawowe instrukcje. 	2
<p>Temat: Obsługa SQLowej bazy danych na podstawie MySQL i phpMyAdmin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Import i eksport danych • Mechanizmy ochrony bazy danych 	2
<p>Temat: Przygotowanie projektu prostej bazy danych</p>	2
Grafika i multimedia	
<p>Temat: Obróbka grafiki rastrowej</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozyskiwanie grafiki z Internetu, skanera, aparatu cyfrowego, dopasowywanie wielkości obrazka, przycinanie, kompozycja • Edytor grafiki wektorowej • Objaśnienie pojęć grafika rastrowa i grafika wektorowa, rysowanie linii krzywych i odcinków, rysowanie łamanych, rysowanie figur zamkniętych • Skalowanie figur, lustrzane odbicie w pionie i poziomie, kopiowanie figur, powtarzanie operacji kopiowania, obracanie i ścinanie figur 	3
<p>Temat: Zastosowania figur wektorowych w prostych projektach graficznych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edytor grafiki wektorowej • Zastosowania efektów w prostych projektach graficznych • Eksport rysunku wektorowego do formatu rastrowego • Tworzenie prostych projektów graficznych 	4

<p>Temat: Zastosowania edycji kształtu krzywej w prostych projektach graficznych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krzywe Beziery w grafice wektorowej • Morphing 	2
<p>Temat: Rodzaje grafik - rastrowa (GIF, JPG) i wektorowa, różnice, zalety i wady</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego oraz programu GeoGebra do wizualizacji prostych zależności funkcyjnych 	1
<p>Temat: Tworzenie prezentacji multimedialnej (np.: w Prezi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zasady tworzenia prezentacji, animacja slajdów oraz ich elementów, tworzenie ścieżki, osadzanie grafiki, muzyki i filmów w prezentacji • Projekt prezentacji na zadany temat 	3
<p>Temat: Elementy języka HTML 5; arkusze stylów CSS 3.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea scentralizowanego formatowania, tworzenie prostego arkusza styli • Przygotowanie prezentacji w oparciu o impress.js • Projekt prezentacji z formatowaniem CSS na zadany temat 	5
<p>Temat: Animacje komputerowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budowa ekranu roboczego edytora Vectorian Giotto • Tworzenie animacji poklatkowych • Tworzenie animacji tween • Animacje wielowarstwowe 	2
<p>Temat: Język programowania Action Script</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wstawianie kodu ActionScript do animacji Flash • Podobieństwo Action Script do C++ • Tworzenie animacji wykorzystujących programowanie 	2
<p>Temat: Język PHP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oprogramowanie po stronie serwera - zalety, bezpieczeństwo kodu • Zasada działania preprocesora - przetwarzanie kodu PHP, osadzanie skryptu PHP w kodzie HTML strony - konfiguracja serwera HTTP do pracy ze stronami zawierającymi kod PHP • Podobieństwo języka PHP do C++ 	5
<p>Temat: Proste projekty PHP</p> <ul style="list-style-type: none"> • przetwarzanie formularzy, • przekazywanie parametrów w URL strony, • dostęp do plików, • prosty licznik odwiedzin strony WWW, itp. 	4

<ul style="list-style-type: none"> Projekt strony zawierającej skrypty PHP 	
Powtórzenie, utrwalenie materiału	
<p>Lekcje do dyspozycji nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> Godziny przeznaczone do dyspozycji nauczyciela powinny zostać wykorzystane na przygotowanie do matury - rozwiązywanie zadań maturalnych 	10

